namcot®

ザ ブルークリスタルロッド

取扱説明書

THE BLUE CRYSTAL ROD™

スーパーファミコン®

SHVC-NU

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないしは２時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

THE BLUE CRYSTALROD
TM

1 最後の冒険が、いま始まった！

★ギルとカイの最後の物語

長い冒険の果て、ついにドルアーガからブルークリスタルロッドを取り戻したギルとカイ。しかし彼ら2人には、そのロッドを天に返すという最後の役目が残されていたのです。ギルとカイはドルアーガの塔をあとにし、新たな、そして最後の冒険へと旅立ったのでした。

★シリーズ最終話はアドベンチャーゲームだ！

本作品はドルアーガ・シリーズの最終話。システムも大幅に変わり、謎ときよりストーリー展開を重視したアドベンチャータイプになりました。ゲームの進行はプレイヤーの行動によってさまざまに変化し、それぞれが異なるゲームを楽しめるうえ、用意されたエンディングも実に48パターン。新たな物語をめざし、何度でも遊べる。それが大きな特徴なのです。

2 ゲームの始め方とセーブの仕方

●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

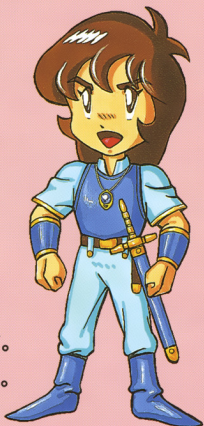
最初から始める

ゲームを初めから遊ぶモードです。

続きから始める

セーブした場面の続きからスタートします。✚ボタンでセーブした番号を選び、Ⓐボタンで決定してください。キャンセルはⒷボタンです。

プロローグを見る

「ザ ブルークリスタルロッド」が始まるまでの物語を見ることができます。メッセージはⒶボタンで送ってください。

オプション

サウンド（ステレオ／モノ）とメッセージの表示速度（遅い／ふつう／速い）を変えることができます。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で変更。決定はⒶボタンです。

■セーブの仕方

ゲームを続きから遊ぶときは、プレイをセーブしておかないといけません。

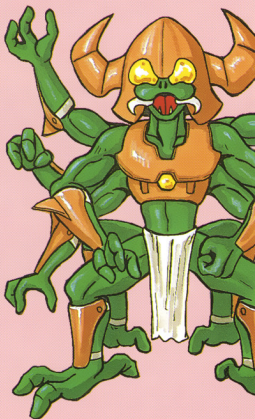
セーブするときはまずⓎボタンで左の表示を出し、ここでⒶボタンを押すとセーブ表示になります。データを何番にセーブするか✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。セーブしないときはⒷボタンを押すと、通常のプレイに戻ります。なお、場所によってはセーブできないところもあります。

3 ゲームの遊び方

■ゲームの遊び方

①ゲームの大きな目的は、ロッドを天上界に返すことです。そのためには主人公をいろいろな場所に冒険させて、その方法を見つけださなければなりません。

②基本画面は上の写真のとおりです。✚ボタンで場所を移動するとビジュアルが変わり、そこでⒶボタンを押すといろいろな情報を集めることができます。詳しい操作法は8～9ページを読んでください。

天上界へロッドを返すことが使命だ

■パラメーター

ゲーム画面には表示されませんが、主人公には各種のパラメーターが設定されています。力／知力／運／正義／心／意志／愛／経験の８つです。

これは主人公の行動によって変化し、ゲームの展開に影響するようになっています。

■マルチ・エンディング

このゲームでは、物語の結末がプレイヤーの行動によってさまざまに変化するマルチ・エンディング方式をとっています。前に述べたパラメーターやイベントをクリアする順序などにより、そのエンディングはなんと48パターン。

いろいろな行動をとってみて、ぜひすべてのエンディングを楽しんでください。

4 コントローラーの使い方

■基本操作

✚ボタン

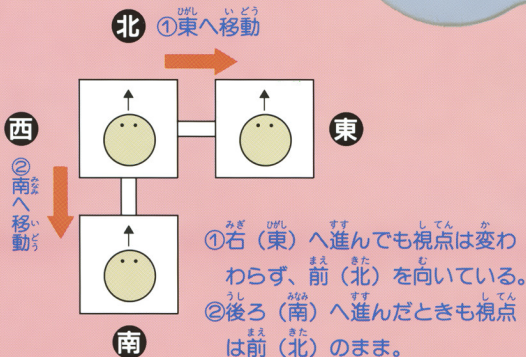
主人公の移動。押した方向に進みますが、主人公は常に北を向いた形になっているので注意してください（図参照）。

■移動のしくみ

主人公は一定の方向（北）を向いたまま平行に移動します。下の図を参考にしてください。

②南へ移動

南

①右（東）へ進んでも視点は変わらず、前（北）を向いている。
②後ろ（南）へ進んだときも視点は前（北）のまま。

移動の操作には注意してね

Ⓨボタン

ゲームのセーブ。詳しくは5ページを読んでください。

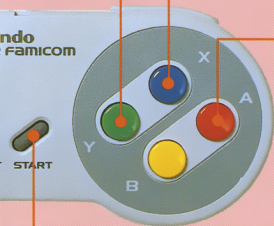
Ⓧボタン

道しるべを表示します。

Ⓐボタン

コマンド等の決定。メッセージ出し、送り。場所を移動したら必ずⒶボタンを使い、情報を集めるようにしましょう。

スタートボタン

ゲームのスタート。

●このほか、冒険の途中でいろいろな選択をしなければならないときがあります。その場合は画面の答に該当するボタンを選んで押してください。

5 冒険のアドバイス

●ギルとカイにはまだまだ長い旅が待っています。ここで冒険に必要な知識を身につけてください。

■まず移動パターンになれておこう

画面は３Ｄ表示。つまりプレイヤーは、すべてギルと同じ視点でこの世界を見ているのです。ただし移動しても視点はつねに北を向いているので、まずこの感覚になれることが大切です。

■Ⓐボタンで情報集め

場所を移動したら、そこがどういうところか知っておく必要があるし、人と話してみることも大切。これらの情報は、その場でⒶボタンを押して集めましょう。

■パラメーターは自分(じぶん)で変(か)えることもできるぞ

パラメーターはギルの人格(じんかく)を表(あらわ)し、ギルの行動(こうどう)によって変化(へんか)します。特(とく)に「マハールの家(いえ)」や「ジグラット」では、プレイヤー自身(じしん)の力(ちから)でパラメーターを変(か)えることができます。

■プレイにつまったときは？

心(こころ)に迷(まよ)いがあるときは「イシター神殿(しんでん)」や「占(うらな)い師(し)ハーサグ」を訪(たず)ねてみてはいかがでしょう？　キミが進(すす)むべき道(みち)についてヒントを与(あた)えてくれます。

また、ゲームの展開(てんかい)はいろいろな要素(ようそ)で変(か)わります。前(まえ)には何(なに)も起(お)こらなかった場所(ばしょ)も、２度目(どめ)には新(あたら)しい発見(はっけん)があるかもしれません。

6 ギルガメスの伝説

今とは別の時間、ここことは別の世界のお話です。

豊かなる信仰の国バビリム。人々は神を慕い、神はブルークリスタルロッドの輝きで人々に応えておりました。神に仕える巫女カイもまた人々の尊敬を集め、王子ギルと将来を誓いあった仲でもありました。

そのバビリムにスーマール帝国が攻め込みました。スーマールはバビリムを征服し、さらにロッドを奪うため、天に届かんばかりの塔を建て始めたのです。神は塔を破壊しましたが時すでに遅く、それまでロッドの光に封じられていた悪魔ドルアーガが復活してしまったのです。ドルアーガは塔を魔力で修復すると、ロッドを奪い取りました。世界は闇に包まれてしまったのです。

初めてこのシリーズを遊ぶ人のために

――カイの冒険（1988）

ロッドを取り戻すため、カイが女神イシターの力をかりて塔に向かう物語。しかしカイはドルアーガに敗れ、石にされてしまいます。ファミコン版オリジナルのシリーズ3作目。

――ドルアーガの塔（1984）

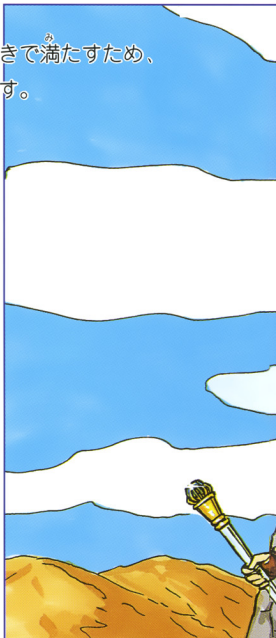
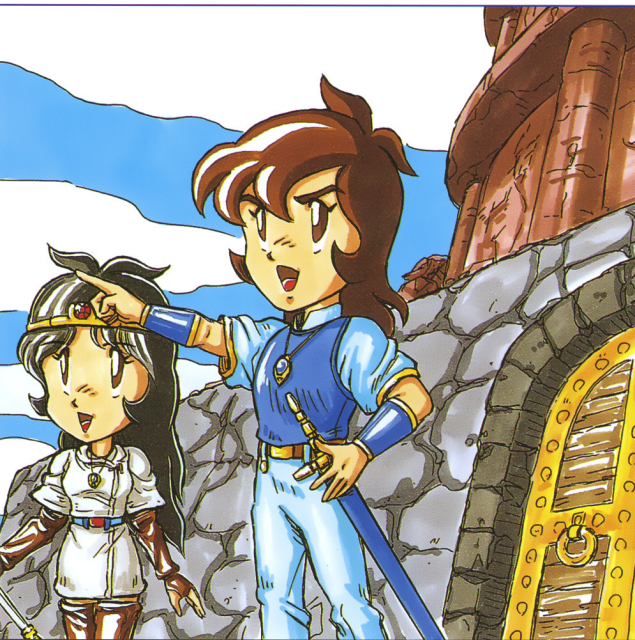
シリーズ第1作。カイを救うため、そしてロッドを取り戻すため、ギルが塔に向かう物語です。業務用として発表され、後にファミコン等に移植されました。

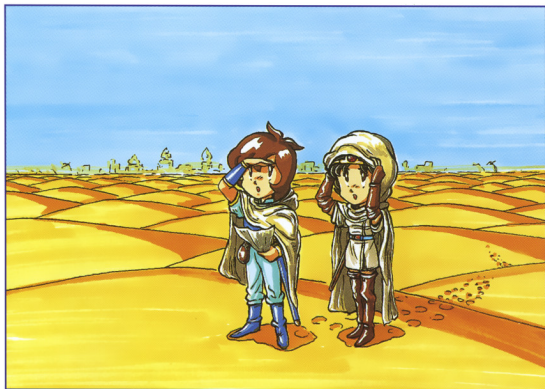
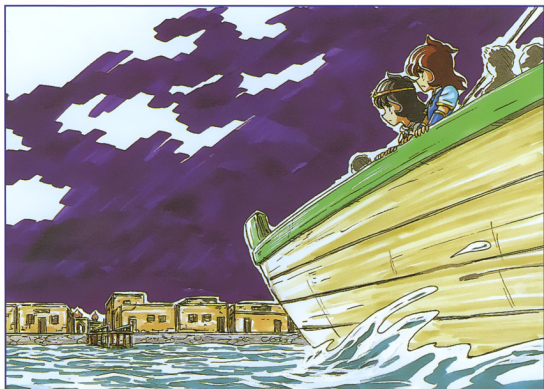
――イシターの復活（1986）

シリーズ2作目。見事ドルアーガを倒し、カイを救ったギルが、カイと共に塔から脱出する物語です。業務用として発表されました。

Image Illustration

塔からの出発

ロッドを取り戻し、塔を後にするギルとカイ。
闇に覆われた世界を
再びブルークリスタルロッドの輝きで満たすため、
二人は新たなる冒険へと旅立ちます。

灼熱のサバク

見渡す限り砂、砂、砂…。
建物一つ、人影さえも見当たりません。
「死のサバク」と呼ばれるこの焦熱の地で、
二人は何を見つけるのでしょうか。

スーマールの港

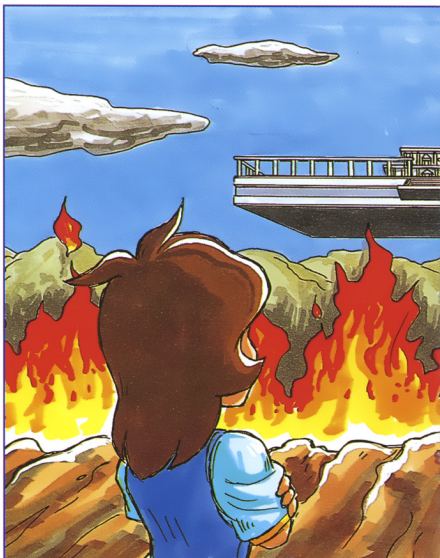
ユーフレートの流れを下り、スーマールの国へ。
バビリムに攻め込み、
父マーダックを亡き者にした皇帝バララント、
その背後にひそむ黒い影…。
港を見つめるギルの目に、厳しい光が宿ります。

空中庭園(くうちゅうていえん)と炎(ほのお)のガケ

はげしく燃(も)え立(た)つ「炎(ほのお)のガケ」…。
そのはるか高(たか)みから、
白(しろ)く輝(かがや)く空中庭園(くうちゅうていえん)が二人(ふたり)を見下(みお)ろしています。

3つ首竜ダハック

アヌ神の力を借り、
生きながらにして「黄泉」の国を訪れた二人。
目の前に立ちはだかる巨大な3つ首竜に、
勇気を持って立ち向かいます。

天界のプレート

「悪をくじき、正義を進めれば
おのずとプレートも集るであろう」
ガールー神より授けられた不思議なプレートが
天界への道を開いてくれるのでしょうか？

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

Produced by NAMCO LTD.